Дельта Грин: Выжимка правил

Владимир Бурянинов // для https://vk.com/deltagreenrpg

1. Характеристики

У вас есть 6 характеристик: Сила (STR или СИЛ), Ловкость (DEX или ЛОВ), Телосложение (CON или ТЕЛ), Интеллект (INT или ИНТ), Воля (POW или ВОЛ) и Харизма (CHA или ХАР). Есть несколько способов заполнить эти значения:

1. Бросьте 4D6, отложите кость с меньшим значением и сложите оставшиеся.
2. Свободно распределите 72 очка между характеристиками.
3. Воспользуйтесь следующей таблицей:

ХАР.1	ХАР.2	ХАР.3	ХАР.4	ХАР.5	ХАР.6
13	13	12	12	11	11
15	14	12	11	10	10
17	14	13	10	10	8

2. Профессия и навыки

Список навыков и их перевод:

Accounting – Бух. учет
Alertness – Бдительность
Anthropology – Антропология
Archeology – Археология
Art (Type) – Искусство (Вид)
Artillery – Артиллерия
Athletics – Атлетика
Bureaucracy – Бюрократия
Computer Science – Информатика
Craft (Type) – Ремесло (Вид)
Criminology – Криминология
Demolitions – Подрывное дело
Disguise – Смена внешности
Dodge – Уклонения
Drive – Вождение
Firearms – Огнестрельное оружие
First Aid – Первая помощь
Foreign Language (Type) – Иностранные языки (Вид)
Forensics – Судмедэкспертиза
Heavy Machinery – Тяжелая техника
Heavy Weapons – Тяжелое вооружение
History – История
HUMINT – Агентурная разведка
Law – Юриспруденция
Medicine – Медицина
Melee Weapons – Оружие ближнего боя
Military Science (Type) – Военные науки (Вид)
Navigate – Навигация
Occult – Оккультизм
Persuade – Убеждение
Pharmacy – Фармацевтика
Pilot (Type) – Пилотирование
Psychotherapy – Психотерапия
Ride – Верховая езда
Science (Type) – Наука (Вид)
Search – Поиск
SIGINT – Радиоэлектронная разведка
Stealth – Скрытность
Surgery – Хирургия
Survival – Выживание
Swim – Плавание
Unarmed Combat – Бой без оружия
Unnatural – Сверхестественное

3. Связи

Связи это не мотивы вашего персонажа, или то, что ему нравится. Это его связь с человечностью. Чем больше таких связей, тем проще ему переживать столкновения с необъяснимым и паранормальным.

Существуют индивидуальные и групповые связи. Индивидуальные более хрупкие, так как в случае смерти объекта Связь бесследно теряется. Групповые разрушаются только после смерти всех членов.

Если наноситься какой-либо ущерб субъекту связи, то её стоимость снижается на 1D4. При уничтожении субъекта связи, сама Связь теряется.

4. Удача

Проверка удачи происходит тогда, когда Агент может уповать только на чистую случайность, чудо. И чудо либо происходит, либо нет. 50/50.

Игра

Критический успех

01 – всегда критический успех.

Если у персонажа, например, навык 50% и он выкидывает на костяк успех и при этом парное значение (11, 22, 33 или 44).

Критический успех в 2 раза лучше обычного. В бою это двойной урон.

Успех

Значение на костях равно или ниже значения навыка.

Провал

Значение на костях выше значения навыка.

Критический провал

00 – всегда крит.

Если у персонажа, например, навык 50% и он выкидывает на костях провал и при этом парное значение (55, 66, 77, 88 или 99). Точные проблемы зависят от Куратора. Вот несколько возможностей.

ФИЗИЧЕСКОЕ НАПРЯЖЕНИЕ: потеря 1D6 ОЗ или временно потеря 1D4 СИЛ, ВЫН или ЛОВ.

ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ВЫГОРАНИЕ: потеря 1D6 ОВ или временно потеря 1D4 ИНТ, ВОЛ или ХАР.

ОТЧУЖДЕНИЕ: оскорбить важного НИП. Все тесты ХАР или Убеждения с НИП автоматически завершаются неудачей до конца операции.

УТОМЛЕНИЕ: Немедленно истощитесь (см. стр. 47).

ОТВЛЕЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ: получите штраф -20% к следующему тесту.

ПУТАНИЦА: Вы совершаете серьезную ошибку и получаете ложную информацию.

Дельта Грин: Выжимка правил

Владимир Бурянинов // для https://vk.com/deltagreenrpg

Очки воли

Сила воли это то, что позволяет вашему персонажу преодолевать себя и все невзгоды, собраться после трагических событий, найти дорогу и идти дальше. Если ОВ меньше двух, персонаж получает -20% на все проверки, пока очки не превысят 2. Агент с 0 ОВ выведен из строя и, возможно, без сознания. Он не может пройти ни одной проверки, даже на Рассудок.

Восстановить можно, если герой хорошо проспится (1 раз за 24 часа) +1D6, или разыграть одну из личных мотиваций и получить 1, по разрешению мастера.

Агент, который работает слишком долго или сталкивается с экстремальными рисками и травмами без отдыха, истощается.

Он получает -20% ко всем проверкам и -1D6 к ОВ. В дальнейшем истощенный персонаж получает еще -1D6 ОВ. Полноценный ночной сон все это снимает.

Стимуляторы или **постоянное курение** компенсируют штраф за истощение в течении 1D6 часов. **Наркотики** на 2D6 часов. **Если игрок** продолжит их принимать, то с каждой новой дозы -1D6 к ОВ.

Если Агент получает новые расстройства при использовании стимуляторов, у Куратора есть веские основания дать вашему Агенту зависимость от них.

Бессонница появляется, когда Агент в первый раз подвергся временному помешательству или расстройству. При провале проверки на Рассудок, Агент просыпается и теряет возможность восстановить ОВ в течении 24 часов.

Если Агент напивается или принимает снотворное, он получает бонус к проверке Рассудка +20%, однако при провале получает -20% ко всем проверкам пока не получит полноценный отдых. При новых расстройствах под седативными препаратами и алкоголем, он может получить от них зависимость.

Бой

Встречный бросок

Если один персонаж активно мешает другому, оба бросают кости. Критический успех бьет обычный успех; в противном случае, если оба выбрасывают успех выигрывает большее значение на костях. При общем провале выигрываеть меньшее значение. Если броски не требуются, побеждает большее значение навыка.

Инициатива – у кого больше Ловкость, тот и ходит первый. При равной ходят одновременно или по решению Куратора.

Прицеливание

Тратите свой ход, что бы получить на следующем бонус +20% к броску атаки. Он теряется, если Агент получил урон или не использовал в своем ходу. **Атака**

Во время атаки кидается тот навык, который требуется. Не важно, сколько патронов вы выпустили. Урон наносится от оружия тот, который указан.

Заказанная атака

Вражеская цель может быть за укрытием или бронирована. Потому за попадание по такой дается штраф -20%, если она в бронежилете или наполовину укрылась, и -40%, если в полном комплекте брони и видна только конечность (руки, ноги голова).

Обезоруживание

Разоружить противника можно, если вы стоите близко к нему и у вас две свободные руки. Совершите проверку Рукопашного боя. В случае успеха противник потеряет оружие. **Уклонение**

Совершите проверку Уклонения против атаки противника. В случае успеха вы уходите от атаки. Вы можете это сделать когда угодно от всех атак по вам, уклоняясь в ближнем бою или укрываясь от дальних (от пули можно, только если в радиусе 3 метров есть укрытие). Однако это единственное, что вы вообще сможете сделать в этом раунде. Если вы уже что-то сделали, то и уклоняться не можете. При провале уклониться не получается. Нельзя уклониться или отразить удар, когда Агент, захвачен, он не осознаёт приближающейся напасти, не видит или не слышит атакующего.

Вырваться

Если вас поймали в захват, то совершите проверку СИЛ×5 или рукопашного боя, в зависимости от того, что больше. Это работает как реакция защиты Агента на атаку противника. В случае успеха Агент выбирается и может уклоняться от других атак. В противном случае он схвачен и с легкостью будет бит другими.

Отпор

Агент может отразить удар, если он наносится в ближнем бою. Пулю не отразишь, как и взрыв. Но винтовку подбить можно. Совершите проверку ближнего боя или рукопашного, чтобы поставить блок и контратаковать. При успехе вы нивелируете весь урон от ближнего боя и можете атаковать противника, ударив, выстрелив, обезоружив или захватив. В противном случае получите по лицу.

Передвижение

Вы можете переместиться на 10 метров трусцой, 20 бегом и 30 спринтом (на 3 метра, параллельно что-то выполняя). Если под конец перемещения вы оказались в укрытии, получите бонусы на защиту.

Захват

Если вы хотите поймать жертву, то совершите проверку рукопашного боя, но только если у вашего Агента две свободные руки и он находиться вблизи. В случае успеха цель обездвижена, и все атаки ближнего и рукопашного боя совершаются с преимуществом в +20%. На следующий ход вы можете атаковать цель, однако даете противнику преимущество на высвобождение, в виде отсутствие встречной проверки на удержание с вашей стороны.

Подождать, покурить, посчитать ворон, рассчитать лучший момент.

Вы можете пока пропустить свой ход, чтобы потом втиснуться в очередь между действиями других персонажей.

Ну... И так и далее

Выпейте пробирку, полную светящейся жидкости, распахните незапертую дверь, перезарядите пистолет, встать из положения лежа — все, что требует минутной концентрации. Куратор решает, требуется ли для этого проверка характеристик или навыков.

Дельта Грин: Выжимка правил

Владимир Бурянинов // для https://vk.com/deltagreenrpg

Бой (продолжение)

Успех

Критический успех наносит двойной урон.

Провал

1. Пистолет дает осечку, требуя 1D4 ходов на устранение проблемы.
2. Оружие падает, и требуется дождаться следующего хода, прежде чем поднять его обратно.
3. Нападающий случайно бьет друга, постороннего или самого себя.
4. Нападающий спотыкается и падает.

Модификаторы

Бой хаотичен, не предсказуем и динамичен. Никогда не знаешь, во что горазд противник, ты и окружение. Модификаторы редкости в бою, однако есть правила и для них. Плюсы никогда не превышают +40%. Штрафы не ограничены. 01 всегда успех, 00 (100) всегда провал.

Вкусные опционалки

Двойной выстрел – совершите 2 атаки с модификатором -20%. Атака приходиться на одну цель, хотя при находчивости игрока можно и по двум, если докажет, что цели стоят близко друг к другу. Определите попадания рандомным образом между ними. Не получится с луками, арбалетами и прочим однозарядным оружием.

Оглушение – хорошенько ударьте противника со штрафом -20% и выведите его из строя на время.

Поверхностная рана - полоснуть ножом противника со штрафом -40% и половиной урона с округлением вверх.

Head Shot – попробуйте попасть с -40%. В случае успеха это крит.

Связанных и спящих можно убить без броска кубов. Если цель активна, но не готова к бою, то дается бонус +20% на попадание и успех считается критом. Провал – промахом.

Стрельба по/в толпе производиться по определенному человеку, либо цель определяется рандомно.

Урон

У каждого вооружения есть свой урон, он представлен в книге в виде таблицы.

Вкусные опционалки для мастера:

Частично ослеплен: -20% ко всем проверкам хорошего зрения.

Частично оглушен: -20% ко всем проверкам хорошего слуха.

Искалечена или оторвана рука: -20% ко всем проверкам, где нужны обе руки.

Искалечена или оторвана нога: -20% ко всем проверкам, требующим перемещения.

Доп. урон в рукопашной или ближней атаке зависит от вашей Силы:

- Сила 1-4: урон -2
- Сила 5-8: урон -1
- Сила 9-12: урон 0
- Сила 13-16: урон +1
- Сила 17-18: урон +2

Оглушение

При оглушении ваш персонаж не может действовать, пока не пройдет испытание ТЕЛ×5. При успехе он может совершать действия только на следующий ход. При потере половины и больше текущего ОЗ, Агент оглушен автоматически.

Без сознания

Если у ваше Агента 2 ОЗ и меньше, он находиться без сознания и абсолютно беспомощен. Только при 3 и больше он приходит в себя, либо по прошествии 1 часа.

Постоянная травма

Каждый раз, когда у Агента ОЗ падают до 2 и ниже, совершается проверка ТЕЛ×5. В случае провала у Агента появится необратимая травма. Куратор выбирает характеристику, которая будет навсегда уменьшена на то число, которое выпало на 1D10, при минимальном значении 3. Если падает Сила или Телосложение, пересчитайте ОЗ.

Смерть

Если у Агента 0 ОЗ. Он умер. Окончательно. Ниже 0 ОЗ опуститься не может.

Лечение

Реанимация

Иногда человека можно вытащить с того света. Пусть один из Агентов совершит проверку Первой помощи. Это должно произойти в течение нескольких минут, равных ТЕЛ раненого. В случае успеха восстановите 1D4 ОЗ (при крите ×2). При провале умирающий отдает богу душу окончательно и бесповоротно.

Стабилизация

Стабилизация раненого происходит за счет проверки Первой помощи. При успехе восстановите 1D4 ОЗ, при критическом провале отнимите столько же. После того, как ваш Агент получит первую помощь, успешную или неудачную, он не сможет воспользоваться ею снова, пока не получит новый урон.

Лечение

Оно происходит в больнице или медицинском пункте, оснащенными необходимыми средствами. Врач может восстановить агенту 1 раз за неделю 1D4 ОЗ, или в случае неудачи нанести 1D4 урона. Для этого необходимо совершить проверку Медицина. При отсутствии каких либо вещей, Куратор может назначить штраф.

Восстановление

В свободное время, находясь в покое, безопасном месте и с хорошим питанием Агент может попробовать восстановить себе ОЗ, пройдя испытание ТЕЛ×5 (вдобавок к тому, что ему дали реанимация и лечение). При успехе получает 1 ОЗ, при крите 1D4, при провале -1.

Осложнения

После лечения в больнице или медпункте и до тех пор, пока Агент не восстановит себе все ОЗ, при использовании или проверке физических статов, он получает 1D4 урона из-за расхождения швов, смещения сломанных костей или лихорадки.

Восстановление очков Характеристик

По разрешению Куратора, можно восстановить одно очко Характеристики 1 раз в день.

Дельта Грин: Выжимка правил

Владимир Бурянинов // для https://vk.com/deltagreenrpg

Летальность

Чтобы не кидать слишком много урона, существует рейтинг летальности. Совершите проверку, в случае успеха Агент тут же умирает. Также Агенты могут воспользоваться Летальностью. В случае провала сложите сумму значений 2 костей, как отдельных D10. Это и есть урон. Для летальности не существует крита и провала, зато если на попадании есть крит, то увеличьте летальность в два раза. Если опять не хватает, то урон.

Радиус поражения

Куратор решает кто попадает в радиус поражения Летальности. Однако первой целью поражения является тот, в кого целились и ближе к которому находится доставленный предмет. Взрывающемуся не важно, насколько близко цель находиться к эпицентру, потому на попадание дается бонус в +20%. При провале попадания, предмет улетает в сторону, и Куратор решает, наносит ли оно ущерб или нет.

Подавление

Когда Агент осознает, что он в радиусе поражения (даже в случае промаха), он вжимается в землю или укрытие, гонимый инстинктом самосохранения и тратит действие. Вы можете подавить ужас за 1 Рассудок и продолжить действовать. Не осознающая цель не может быть подавлена. Персонаж, адаптировавшийся к насилию не теряет ОР, когда отваживается действовать под подавлением

Режим огня

Из оружия можно стрелять одиночными, короткой очередью по 3, длинной по 5, короткими и длинными очередями по площадям. Одиночные и по 3 влияют только на 1 цель. Длинная очередь имеет зону поражения в 1 метр, очереди по площадям больше. Некоторое вооружение позволяет только стрелять в одиночном режиме или делать короткую очередь